CAAD

50

Abril-mayo 2019



Edición especial XXX aniversario

¡No habrá otro especial como este hasta dentro de 30 años, oiga!

CAAD 50

Publicación de aparición conmemorativa

Sin año, época, edad ni otras zarandajas

Los que lo han hecho posible:

Juan J. Muñoz Falcó
Maquetación (risas), recopilación de noticias, comentarios variados, informe CAADiano-portadista, y alguna cosa más.

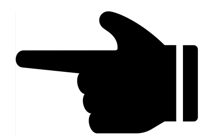
Pedro Fernández
Informe sobre la recuperación del DAAD

Carlos Sánchez
Pautas para evitar errores en las aventuras

Alguien de Internet
Texto de una ilustración que originalmente tenía otro, obra de Kiersten Essenpreis

Ilustración de portada realizada por Paco Zarco por encargo mío, en la que vemos a un aventurero reentrando en la antigua morada de la Aventura, ahora que vuelve a estar de moda, deslumbrando con su luz a los que nunca la dejamos.

ÍNDICE



EDITORIAL

30 años no es nada, y eso que Gardel decía 20. Menos tiempo ha pasado desde la última Editorial del CAAD que escribí, pero también lustros ha. ¿Qué ha cambiado en el mundo de la Aventura? Mucho, ciertamente. La evolución tecnológica hace evolucionar los sistemas de juego, y la omnipresente "red de redes" es ya la base de todo juego actual.

Sin embargo, y quizá como reacción, un furor retro se ha ido levantando cada vez con más intensidad. De hecho, los 8 bits parecen estar teniendo ahora una segunda juventud, comparable a la de hace una generación, mejorada por la técnica y las capacidades de quienes la protagonizan, con experiencia adquirida durante largos años.

¿Qué se va a poder encontrar en este CAAD? Respondo ya que voy a divagar sobre una serie de temas, aventureros y referentes al CAAD en su mayor parte. Quería hacer un análisis completo de la historia del CAAD, pero voy a dejar eso para un posterior opúsculo que titularé "Breve historia del CAAD", aunque quizá no sea tan breve.

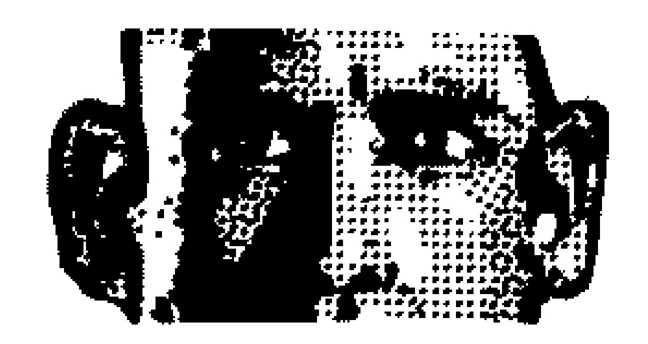
Respondiendo más, hay un análisis de las portadas y aspecto de los fanzines del CAAD a lo largo de su existencia. Los contenidos y efectos serán tratados en la magna obra antes mencionada, con suerte, antes de otros treinta años.

Quería incluir noticias, pero la rapidez con que se están sucediendo hace de todo punto imposible que estas páginas sirvan para informarse de lo que hay… porque las cosas suelen cambiar día a día, y a veces repetidamente el mismo día, así que la sección de Noticias va a ser parte de mis divagaciones.

Como mi intención es que estas páginas sirvan como referencia para generaciones futuras, ya hemos visto que hay un informe sobre las portadas CAADianas, opiniones variadas sobre temas mil por mi parte y algo muy importante que considero debe ser mantenido: el relato acerca de cómo se recuperó el DAAD, narrado por su mismo autor, Pedro Fernández. Sí, está en su blog, pero mejor que haya una copia impresa en algún sitio. Por si acaso…

Hay otro artículo externo, esta vez realizado por Carlos Sánchez. Se trata de un material de referencia que no va a cambiar a lo largo del tiempo, tratando, según sus propias palabras, "pautas que pueden ayudar a evitar errores comunes a cualquiera que se enfrente a crear su primera aventura conversacional". Muy recomendable su lectura, y aún más su aplicación práctica.

Y ya sin más dilación os dejo que paséis página y os sumerjáis en la inigualable sensación de leer un nuevo CAAD, algo que no se ha podido experimentar en largos años. ¿Se podrá repetir antes de otros treinta? Quien sabe, quien sabe…



Juan J. Muñoz Falcó

De porqué el CAAD 50 es el CAAD 50

La razón por la que este CAAD lleva el número 50 es realmente simple: es el ejemplar del CAAD número 50 en ser publicado. Alguien puede rascarse la cabeza, y pensar en el número del último boletín del CAAD, que era el 48. Otros alzarán su dedo acusador y clamarán en contra del director de un fanzine que no sabe ni por qué número va...

Bueno, cierto es que el último número aparecido fue el 48 -"ajá, lo hemos pillado", exclamarán algunos- pero también es cierto que antes del boletín del CAAD el último número en PDF tenía el número 35... y de ahí se pasó al 42. ¿Porqué? Simplemente porque se continuó contando incrementando el número con los seis de los CAAD Extra.

Yo he hecho lo mismo, dando una vuelta de tuerca más. Este CAAD es el número 50 en aparecer -"no, no, falta uno, falta uno", aúllan mientras encienden antorchas y afilan estacas-. Es el número 50 en aparecer, repito, porque el primer número del CAAD no fue el número 1... sino el número 0 -al escuchar esta revelación la turba queda paralizada con estupor-. Ello conlleva que el número debe ser incrementado en una unidad si queremos que refleje la cantidad de fanzines aparecidos -aquí empiezan a soltar con rabia sus apeos de linchamiento-, y por tanto, el fanzine que aparece en el lugar 50 es ése número el que está luciendo.

Y esta es la razón de la sinrazón del porqué del 50 de este CAAD. De todos modos, no creo que vaya a haber un CAAD 51. En todo caso habrá un CAAD 00 (doble cero) que escribiré para el 50 aniversario, si llego. También espero que alguien lo escriba por mí si no llego... :P

De cómo evolucionó el aspecto del fanzine, y los peregrinos orígenes de las ilustraciones de portada.

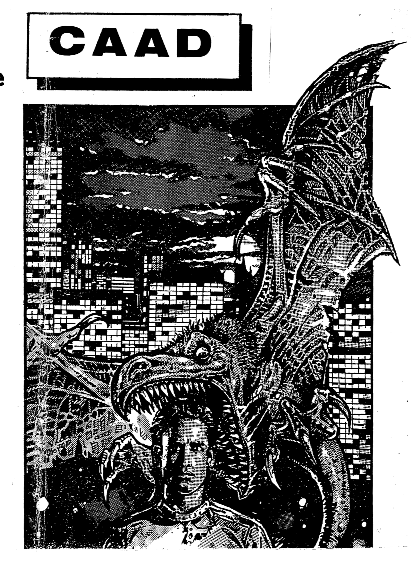
El fanzine del CAAD experimentó una serie de evoluciones a lo largo de su dilatada historia. Estas no se limitaron a los contenidos, sino que el aspecto exterior mejoró con el tiempo, al igual que la edición. A continuación vamos a repasar, eminentemente, los cambios morfológicos que experimentó el fanzine desde su aparición, en el arcaico 1989.

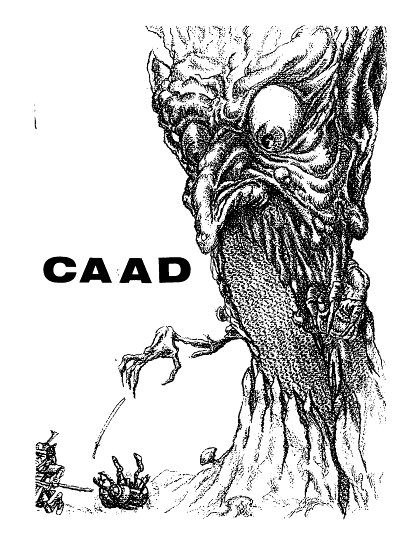
La Primera Época del CAAD comprende los siete primeros números, desde el 0 hasta el 6, y tienen en común el haber sido realizados artesanalmente por un servidor, recortando fotos, imprimiendo los textos en una impresora matricial con los rótulos aparte, y montando las páginas, numeradas con letraset, en una hoja maestra que posteriormente era fotocopiada.

En estos números, aparte de un sucesivo incremento en el número de páginas (desde las 32 del CAAD 0 hasta las 48 del CAAD 4, siendo 40 el número habitual) tenemos portadas de una calidad más que aceptable, pues varias de ellas fueron extraídas directamente de unos calendarios, tarjetas y libros de láminas adquiridos en un viaje a Londres realizado en 1988 por el núcleo duro de Aventuras AD, concretamente Andrés, Carlos y yo mismo. Se aprovechó el viaje para comprobar la demostración que nos hizo Tim de un protoDAAD y asistir al Personal Computer Show, magno evento que tuvo lugar del 14 al 18 de septiembre.



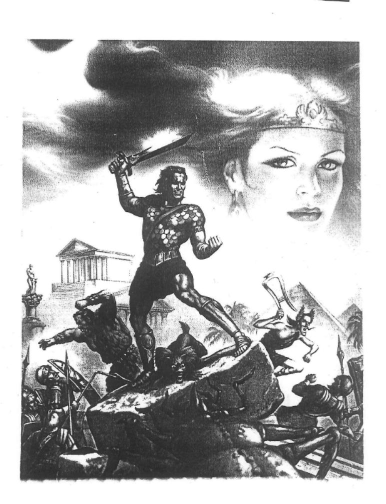
De todos modos, el primer e icónico número del CAAD tiene una portada que no proviene de ninguna ilustración comercial, sino de una revista informática, concretamente del comentario de *The Lurking Horror*, de Infocom. El juego fue analizado en el Commodore User número 47, de agosto de 1987.



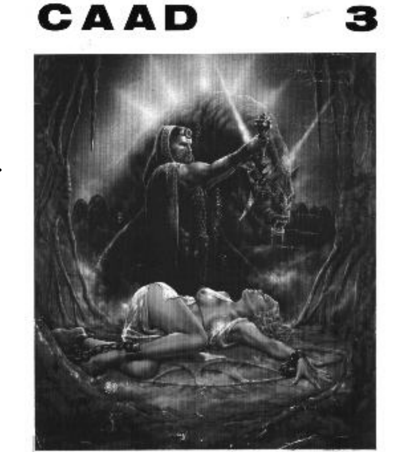


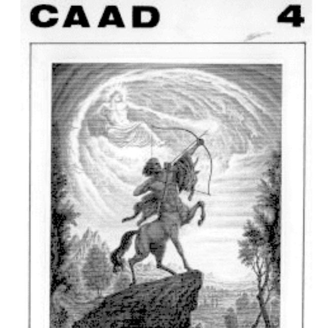
En el CAAD 1 encontramos la primera colaboración de Paco Zarco, que casi se convertiría en el portadista oficial del CAAD con nada menos que once portadas en su haber, una incluso duplicada. En esta vemos como un par de samuráis con armadura huyen con toda lógica de un árbol animado, por suerte, aún enraizado.

El CAAD 2 emplea la ilustración que Ciruelo Cabral realizó para *Jabato*, la única que realmente tenía relación con el juego. Fue una de las cuatro carátulas de juegos de Aventuras AD que se emplearon como portadas del fanzine, quedando fuera únicamente *Original* y *Cozumel*.

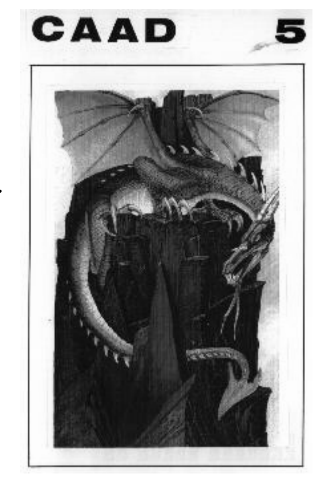


En el CAAD 3 precisamente aparece la segunda carátula de un juego, concretamente la de *Templos*, pero que originalmente iba a ser empleada para *Cozumel*, tal y como se indica en el mismo fanzine.





Con el CAAD 4 se empiezan a emplear ilustraciones profesionales, concretamente una monísima representando el signo zodiacal de Sagitario, donde el centauro arquero recibe inspiración o poder directamente de Júpiter, realizada magistralmente por Johfra Bosschart.



El CAAD 5 nos inicia en los temas tolkienianos, pues el protagonista es nada menos que el dragón Smaug, en una ilustración de Roger Garland.



Llegamos al final de la Primera Época del CAAD con el número 6, cuya portada está sacada de un calendario de Dungeons & Dragons. Es la impresionante *Spellfire*, de Clyde Caldwell, empleada también en la novela homónima de Ed Greenwood, perteneciente a la serie Forgotten Realms.

Se inició la Segunda Época del CAAD dejando las fotocopias y empleando una imprenta para realizar el fanzine, siendo el número 7 el primer número así realizado. La portada mostraba por tercera vez un juego de Aventuras AD, la *Espacial* en esta ocasión, con la futurista ilustración de Luis Royo.





Con el CAAD 8 tenemos una maravillosa ilustración de Rowena Morrill, que sirvió originalmente para ilustrar la portada de la novela *King Dragon*, de Andrew J. Offutt.



En el CAAD 9 se siguen empleando portadas de un calendario de Dungeons & Dragons. En este caso, Jeff Easley ilustró con gran maestría un trabajo llamado *The Magister*, donde un nigromante anima, en el sentido de dar movimiento, una tropa de esqueletos.

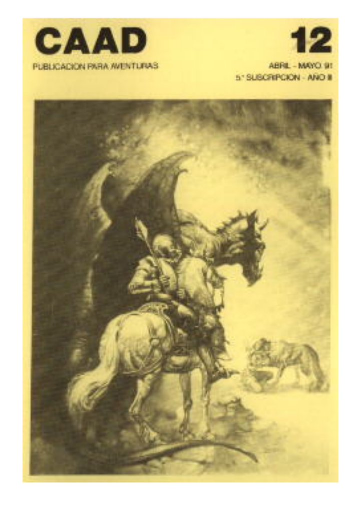


La portada del CAAD 10 es un caso particular y curioso. La imprenta que realizaba el fanzine desde el número 7 no estaba ubicada en Valencia, sino en Buñol, a unos 40 kilómetros. Se escogió esa imprenta en lugar de una en Valencia por simples nexos vecinales. Un morador cercano había montado la imprenta junto a otros jóvenes buñoleros,

y por eso resultó escogida. Volviendo a la portada, los citados jóvenes no se limitaron a una actividad, y tratando de diversificar, abrieron también una discoteca con el nombre de *The Killer* y el dragón como emblema. Estando tan a mano, fue cosa simple que acabase como portada del CAAD. La relación con Buñol se extendió también a Aventuras AD, pues de la citada población eran oriundos varios colaboradores como José Luis Masmano o Juan Luis Cervera.



En el CAAD 11 nos encontramos con otra ilustración de Rowena Morrill, en este caso titulada *Shadows out of Hell*, con un protagonista bastante liado con lo que tiene entre manos.



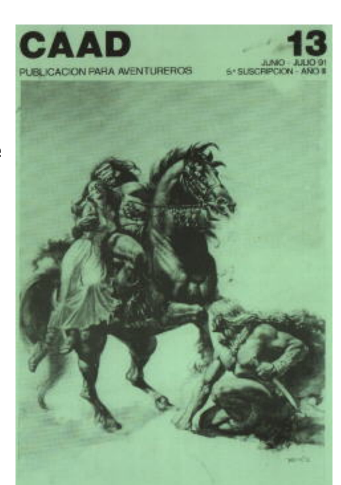
El CAAD 12 tiene una innovación, el uso de color en las tapas. No es que fuese en colorines, que para eso hubo que esperar hasta el CAAD 24, sino que en lugar de emplear una cartulina blanca, las tapas eran impresas en una de color, siendo crema esta primera y que mostraba el trabajo de Boris Vallejo titulado *The Dragon and the George*.

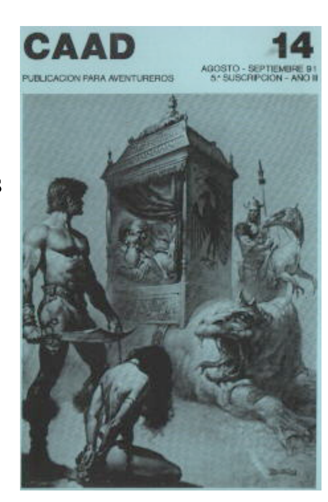
En esta Segunda Época se dió inicio a un nuevo tipo de fanzines, los llamados Extra, caracterizados por sus tapas negras, con alguna excepción, y un contenido centrado en temas monográficos que posteriormente evolucionó a soluciones completas de aventuras, conversacionales y gráficas.

Como curiosidad curiosa, del CAAD Extra 1 hubo dos ediciones diferentes. La primera era el primer número extra del CAAD, con tinta plateada en la cubierta, que incluía las soluciones a todos los juegos de Aventuras AD excepto *Chichén*, que aún no se había publicado, más los contenidos habituales de preguntas y respuestas, junto a innovadores (para el CAAD, claro) informes sobre juegos por correo y cine, además de un póster central samudiano. Posteriormente se hizo una reedición que tan solo incluía las soluciones, con la tinta de la portada dorada y diferente rotulación, más completa. ¿Porqué se hizo esa reedición? Porque en aquellos tiempos tenebrosos sin internet, las tiendas de informática vendían libros de soluciones para los juegos de aventura, y Centro Mail (ex-Mail Soft, pre-Game) encargó y compró bastantes de ellos, acabando con las existencias del extra original y forzando la reedición de la versión reducida a las soluciones, sin póster ni ningún otro contenido.

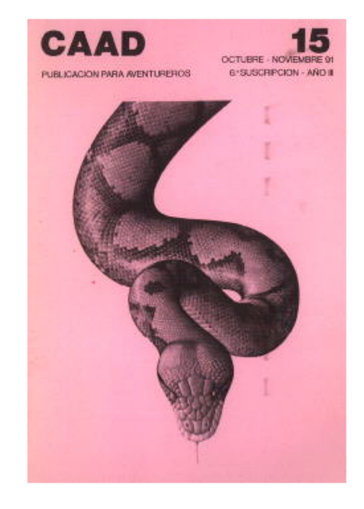
Todos los CAAD Extra tuvieron las tapas negras (y la tinta de portada dorada o plateada) salvo el último, el CAAD Extra 6, que tenía un característico color rosado (aunque no fue el primer CAAD con ese color, ya usado en los números 15, 16 y 21) y se prestaba a ser llamado, con toda propiedad, "el Extra rosa".

En el CAAD 13 se siguió la costumbre que duraría hasta el CAAD 24 de cambiar el color de las tapas de cada fanzine. En esta ocasión se eligió un suave tono verde, empleándose como ilustración un trabajo de Boris Vallejo, *The Broken Sword*.

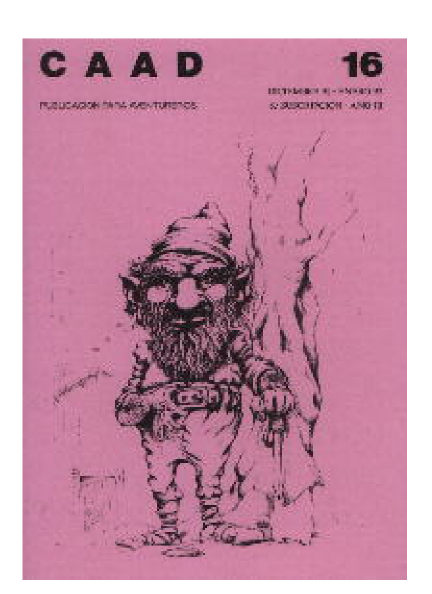




Con el CAAD 14 nos plantamos ya a finales del verano de 1991, y con unas tapas celestes podemos disfrutar de otro magnífico trabajo de Boris Vallejo, previamente empleado para la novela *Tarnsman of Gor*, de John Norman.



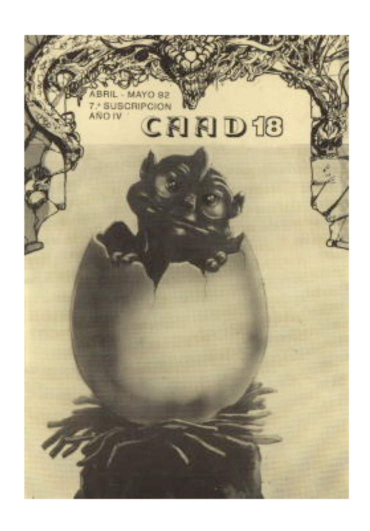
El CAAD 15 rompe la serie de ilustraciones heroicas, y en su lugar tenemos una pitón en unas tapas de un vivo color fucsia. La ilustración se extrajo de la enciclopedia El Mundo de los Niños, concretamente de su volumen 5, dedicado a los animales.



Vuelve Paco Zarco a ilustrar un CAAD en el número 16. Bajo el título de *El enano guardián del bosque* nos encontramos a un personaje que, con total propiedad nominativa, es don Enano, el personaje que podíamos encontrar en la primera parte de *La Aventura Original*. Paco realizó este boceto basado en el argumento para la continuación del citado juego que me encontraba desarrollando entonces. Recordemos que este enano, aunque gusta de las hachas, es muy particular en otros aspectos, pues prefiere ser alto y vivir en exteriores.

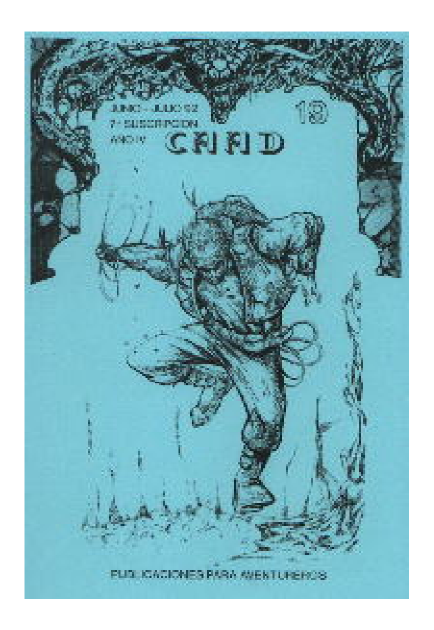
La carátula de *Chichén Itzá* era la protagonista de la portada del CAAD 17. Con una cartulina naranja, la ilustración de Luis Royo era la última obra de Aventuras AD que aparecería en el CAAD... y en cualquier otro sitio, al cesar la compañía en su actividad.

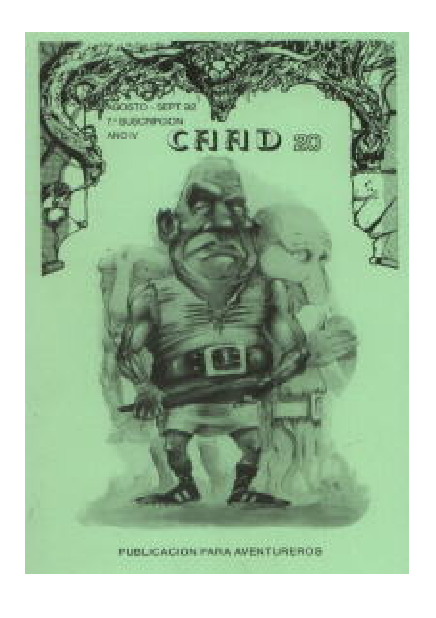




Con el CAAD 18 se inició la colaboración total de Paco Zarco como portadista, pues sus ilustraciones aparecerían en el CAAD durante los siguientes nueve números. El que nos ocupa tenía una ilustración sin título mostrando una entrañable y crestada criatura saliendo del cascarón. Además, se añadió un marco superior a la portada, realizado también por Paco, con su estilo característico.

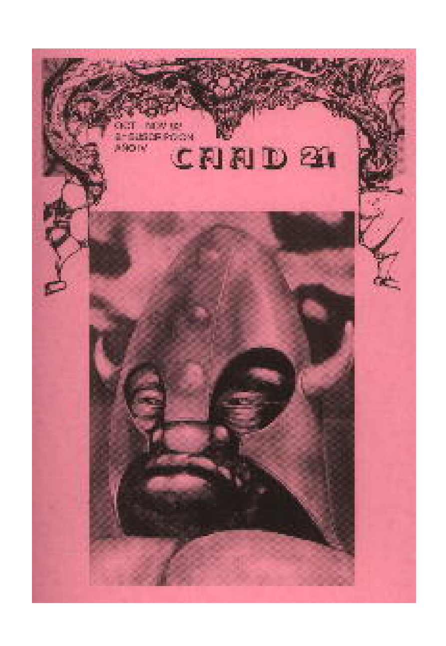
El CAAD 19 tenía un protagonista muy especial: Doc Monro, el protagonista de la trilogía samudiana de Ci-u-than, que coparía la portada de cuatro números del CAAD. En este caso lo vemos cayendo a un estrecho saliente con burbujeante magma al fondo.

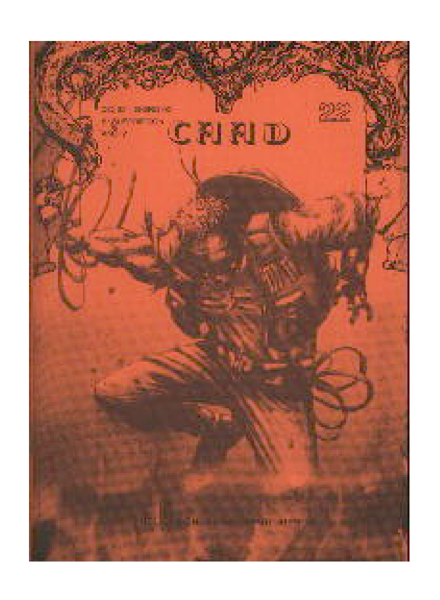




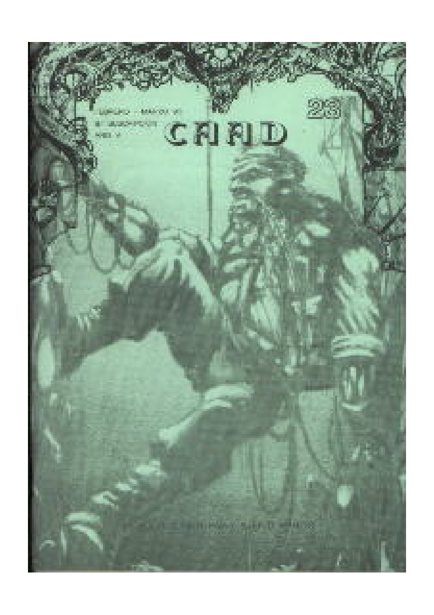
Paco sigue ilustrando el CAAD, y en el número 20 los protagonistas son tres malencarados poseedores de porras, con unas vestimentas más bien medievales, pero un curioso calzado muy actual y futbolero.

El CAAD 21 es otro de los CAAD rosados, pero la ilustración zarquiana no invita a la tranquilidad, mostrando el busto de una criatura con casco cornudo, con perdón.



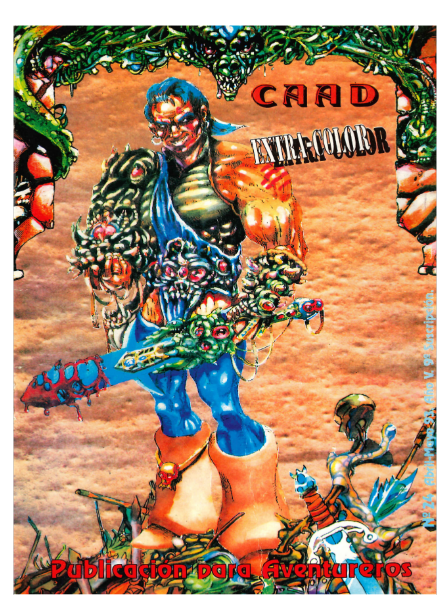


En el CAAD 22 vuelve Doc Monro, y con una ilustración que vimos previamente en el CAAD 19. Sin embargo, en esta ocasión el dibujo tiene color, tramas y degradados, que debido al color naranja de la portada se aprecian como tonos de gris.



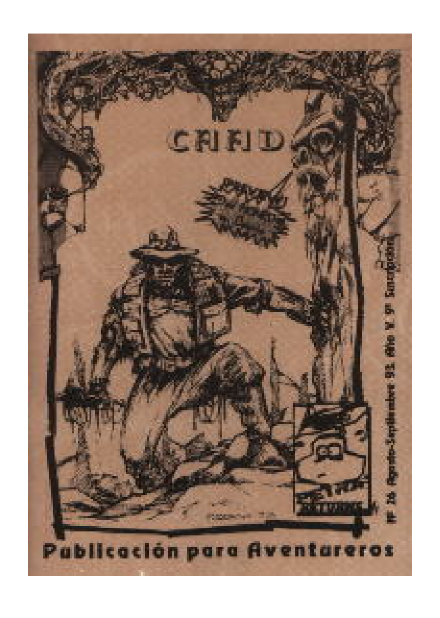
Siguiendo con la serie de Doc, el CAAD 23 nos lo muestra ascendiendo trabajosamente por un estrecho conducto. Como curiosidad, en este fanzine la editorial fue realizada por Jorge Fuertes Alfranca, antiguo cabecilla del fanzine A través del espejo, y que tras su desaparición pasó a ser subdirector del CAAD.

Con el CAAD 24 se lleva a cabo una gran innovación, nada menos que una portada en color para un fanzine de aficionados, todo un logro. La maquetación se estaba llevando a cabo por un colaborador que pasaría a ser Jefe de Redacción, Antonio Fernández Giménez, empleando material de Kyocera al trabajar en el distribuidor de la citada marca.



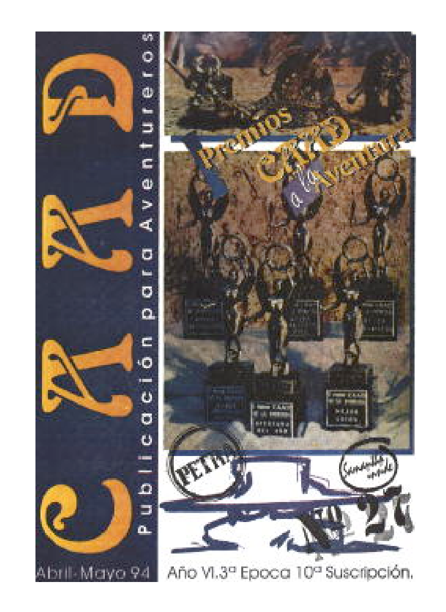


Tras una portada en color poco más se podía hacer para innovar, pero se consiguió. El CAAD 25 volvía a las tapas monocromas, pero esta vez con una textura impresa similar al cuero y un tono marronáceo. La ilustración de Paco mostraba a un verdugo descubierto marcando paquete.



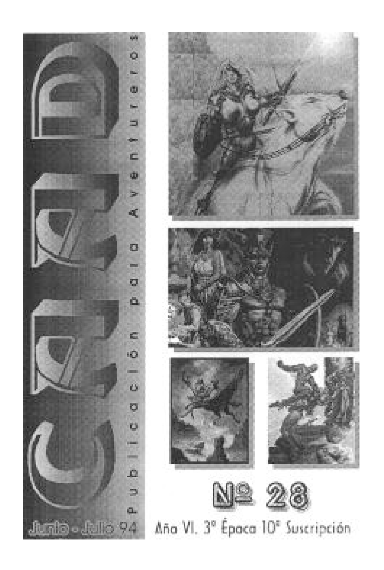
El CAAD 26 tiene de nuevo como protagonista a Doc Monro, hacha de piedra en ristre, a través de una ruinas. Desde luego no iba a estar en un palacete playero, ¡faltaría más! Por cierto, este número alcanzó las 100 páginas. ¡Ahí es nada!

Da inicio la Tercera Época del CAAD con el número 27. Antonio Fernández pasó a encargarse no solo de la maquetación, sino también de la impresión. Durante la Segunda Época, con los fanzines realizados por imprenta, hubo un cambio en la maquetación, de ser realizada en la misma imprenta a encargarse Toni de ella. Las páginas eran impresas directamente en acetatos que la imprenta convertía en fanzines, pero desde este número la impresión también pasó a ser cosa de Toni.

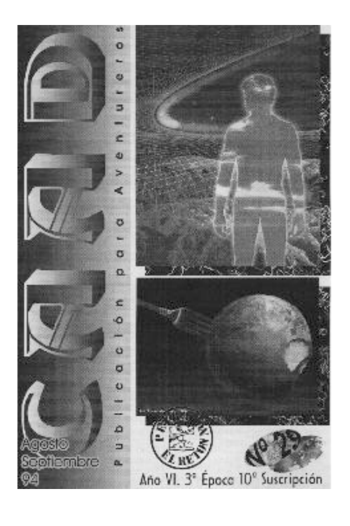


Los fanzines redujeron algo su tamaño para adaptarse a las hojas A4, resultando el tamaño final del fanzine algo menor que medio A4 (un A5, vamos) debido al guillotinado de los bordes. Además, el CAAD 27 volvió a tener una portada en color, esta vez impresa directamente. En el CAAD 24 hubo que realizar tres fotolitos de los colores básicos más un cuarto negro. La portada dejó el marco zarquiano, el nombre del fanzine paso a ocupar una posición lateral y ya no había una única ilustración. En el 27 que nos ocupa teníamos tres: la central y más importante

mostraba los premios CAAD a la Aventura, sobre ella las figuras ganadoras del concurso "roleros" organizado por el CAAD, y en la inferior vemos a Petra, la piedra aventurera, el personaje aventurero del CAAD con una mirada muy a lo Clint Eastwood.



El CAAD 28 siguió la tónica de ilustraciones múltiples, cuatro en esta ocasión, de lo más heroicas, en la línea de los primeros números de la Segunda Época.







Los CAAD 29 y 30 tenían dos ilustraciones cada uno, genéricas sin mayor importancia, pero en el CAAD 31 se incluyeron las pantallas de presentación de dos aventuras comentadas, *Barbarian Quest* y *Negra Noche*, además del logo de Los Cinco Días del Pixel, donde di una conferencia sobre aventuras, quizá la primera sobre el tema. Además, y para jugar limpio con el medio ambiente, los CAAD pasaron a estar impresos con papel reciclado desde este mismo número 31, pese a resultar más caro que el papel convencional. José Luis Cebrián se convirtió también en subdirector del CAAD en este número.



El CAAD 32 es el último número de la Tercera Época, y el último también en ser impreso, con la pantalla de otra aventura en portada, ***Axel Lidenbrock***. Jorge Fuertes dejó la subdirección, que pasó a estar ocupada por José Luis Cebrián en solitario, tomando también las riendas de la maquetación, quedando Toni Fernández únicamente como impresor.

La Cuarta Época estuvo compuesta por los CAAD 33, 34 y 35, que se editaron exclusivamente en formato PDF, sin ser impresos. Básicamente se seguía la línea y estilo de los números previos, con un par de cambios en la rotulación del logo del CAAD, pero manteniendo las imágenes múltiples en la portada.







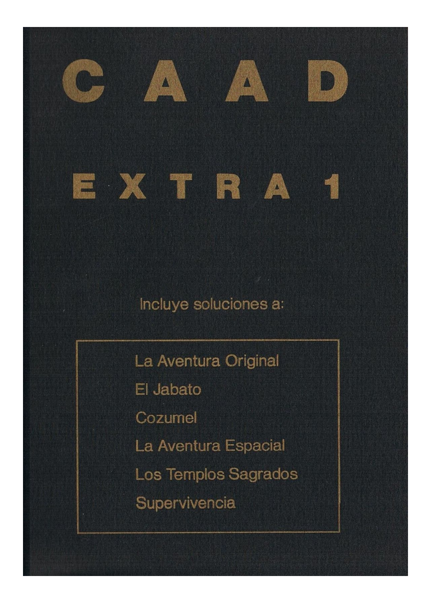
Aquí damos un salto numérico hasta el CAAD 42, donde bajo la batuta de Javier San José se lanzaron siete números del boletín CAAD, todos ellos en PDF y con un marcado cambio respecto a los anteriores, contenidos aparte, puesto que eran apaisados. De hecho, estos números forman la Segunda Edad del CAAD. Las portadas



eran comunes a todos ellos con el añadido de un logo en los dos últimos por un especial sobre Level 9.

He obviado incluir las portadas de los CAAD Extra al incluir tan solo el nombre de las aventuras resueltas en sus páginas, pero haré una excepción con las dos versiones del CAAD Extra 1.





Bueno, y este ha sido un pequeño repaso al aspecto de los fanzines del CAAD. Quedan por repasar los contenidos, con sus mil innovaciones y proyectos, pero eso lo dejaremos para... más adelante.

De cómo se rescató el DAAD, y otras hierbas

El DAAD fue la herramienta empleada en Aventuras AD para crear sus aventuras comerciales. Fue obra de Tim Gilberts, cuya compañía Gilsoft distribuía el PAW, un parser comercial, basado en Quill, obra de Graeme Yeandle.

A través de otra compañía, llamada Infinite Imaginations, Tim creó dos parsers basados en el PAW, uno llamado SWAN (System Without a Name) encargado por Abstract Concepts —que tan sólo sacó un juego con él, Mindfighter— y no está disponible para el público, y el DAAD que nos ocupa, siglas de Diseñador de Aventuras AD.

Ambos parsers compartían el origen y su modo de funcionamiento, así como ser capaces de crear aventuras para diferentes modelos de ordenador simplemente compilando una base de datos común con diferentes intérpretes.

No se entrará con mayor profundidad a conocer el funcionamiento de ninguno de esos parsers, porque el objetivo de esta sección es narrar cómo se hizo público el DAAD empleado por Aventuras AD. Muy concisamente, diremos que tras el cierre de la compañía, Andrés Samudio puso juntos todos los discos, los rodeó con unas gomas elásticas para que no se desperdigaran y los metió en una caja.

El contenido de esa caja estuvo sin ver la luz durante más de cuatro lustros, incluso con una mudanza mediante, hasta que, por un motivo totalmente distinto del previsto, salieron a la luz. Podría contar desde aquí la película con mi florido estilo, pero ya lo hizo de un modo excelente el artífice de la recuperación en su blog, así que me limitaré a copiar lo allí narrado, a modo de compendio informativo. Por supuesto, no toda la labor es suya. Samudio tuvo su mérito no tirando a la basura un manojo de discos viejos, y también llevó su trabajo volcar los contenidos de esos

discos, siendo imposible hacerlo con el de Commodore 64, pero repito que el principal mérito hay que dárselo a quien lo merece, y en este caso es Pedro Fernández, alias Rockersuke Moroboshi, alias DrVanHalenFan, alias Radio Marte Libre… en fin, veamos qué nos contaba en aquel lejano 2014, y lo copio tal cual, sin tocar nada...

En busca del Parser Perdido.

Así que terminaba el post anterior anticipando un señor notición… y es que en realidad el plan original era relatar en él 2 acontecimientos en principio carentes de relacción, pero que, por aquello de las sinergias entre la retroinformática y la cosa esa de la literatura computerizada, confluyeron en un mismo tiempo y lugar…

Uno era, obviamente, la presencia de un stand del *CAAD* en el evento Valencia Va de Retro el pasado 4 de octubre, el otro…

…ahora permitidme por un día ejercer un ejercicio de sano ombligismo internetero (si tal cosa existe) y contarlo todo del modo más rebuscado, teatrero y peliculero posible XD

-VALENCIA, 4 de octubre de 2014:
Espero con ansiedad la llegada de Andrés Samudio a la feria para su encuentro con la afición en la mesa del CAAD y… Andrés que no llega… ¡Espera un momento! Esa historieta ya os la he contado en el último post XD . La cosa acabó con la llegada de Andrés, las oleadas de firmas de libros, CDs, posters, las fotos, las entrañables charlas con los fans…
Y ahora un flashback…

-INGLATERRA, entre mediados y finales de los felices 80:
Graeme Yeandle y Tim Gilberts gozan del éxito de público que han obtenido sus herramientas de creación de aventuras de texto, el *Quill* y el *PAWS*. La historia detallada la podéis leer *(y yo aún diría aún más*, ¡la debéis leer!) en la entrada dedicada al Quill en el blog del *Digital Antiquarian*, donde entre otras cosas se rastrean los orígenes e influencias del sistema en los artículos y

estudios publicados en las revistas especializadas a primeros de la década sobre el motor de las aventuras de Scott Adams.

Quienes hayáis trasteado tanto con las herramientas de la era Quill/PAWS como con las distintas utilidades existentes para crear obras con el sistema de Adams, habréis notado rápidamente que éste último es el "abuelo" de todos los sitemas posteriores basados en lo que se acabaría llamando "condactos": una base de datos con los mensajes, vocabulario y acciones de la aventura junto con un "árbol" de órdenes para manejarla.

El concepto tenía dos grandes virtudes. Por un lado era maravillosamente "virtualizable", es decir, se podía ejecutar con intérpretes hechos para cualquier plataforma de la época. Por el otro, era razonablemente "liviano", pudiendose cargar de una vez (es decir, desde cinta) en la límitada memoria de las máquinas de su momento. El resultado fue conseguir el pequeño "milagro" de trasladar el concepto de juego de la "*Colossal Cave*", aparentemente reservado a los poderosos mainframes de las universidades y centros de investigación, a las humildes computadoras pioneras de la informática doméstica.

Si bien el artículo del Digital Antiquarian señala que la popularidad del Quill y del PAWS nunca se llegó a corresponder con su potencial beneficio económico debido a sus precios populares y a estar ambas herramientas dirigidas a los aficionados de a pie, lo cierto es que Graeme y Gilberts sí que hicieron una aproximación a su negocio con aspiraciones más lucrativas con un producto dirigido en esta ocasión al sector estrictamente profesional. Cambiando el nombre tradicional de su empresa "*Gilsoft*" por el de "*Infinite Imaginations*", su nueva criatura fue bautizada con el no-nombre de "*System Without A Name*" y conocida por sus siglas "*SWAN*". De un precio mucho más elevado y pensada más para empresas que para usuarios finales, el nuevo instrumento cambiaba la aproximación del Quill (distintas versiones para distintas plataformas) por una sóla versión desde la que crear automáticamente los ejecutables de las distintas versiones, además de tener un repertorio más avanzado de condactos y mayor versatilidad para manejarlos (bucles, indirecciones, cositas que le hacían más fácil la vida a los autores, vamos). La única obra

conocida que se realizó con ella fue el meritorio "*Mindfighter*", una muy buena aventura de ciencia-ficción apocalíptica escrita por Ferguss McNeil, conocido por sus divertidas obras en el equipo "*Delta 4*".

Si tomásemos como referencia, como hace el bueno del Antiquarian, la prensa especializada inglesa y americana, parecería que las andanzas informáticas de los miembros de Gilsoft se acabarían ahí… pero, por suspuesto, los aficionados españoles sabemos que hay un capítulo más en esa historia



-VALENCIA, 2014:
Me pongo a la cola de los fans que esperan llevarse un autógrafo del señor Samudio. En realidad no busco una firmita, de hecho, voy a hacerle un regalo, y mientras, mi cabeza va rumiando… *"¿Cómo resuelvo yo esto?"*

-VALENCIA, 1989:
El número de verano de *Micro-Hobby* de ese año, el 190, incluye las reseñas de aventuras conversacionales como "*Ke Rulen Los Petas*", "*Zipi y Zape*" y… "*La Aventura Original*". En las primeras páginas hay un reportaje sobre *Aventuras AD* con una foto al completo del orgulloso equipo. Se anuncia a página completa un concurso de creación de aventuras y la sección "*El MUndo de la Aventura*" de Samudio consiste en una entrevista a Tim Gilberts en la que Andrés afirma con rotundidad:

"Tim lleva en España cuatro meses trabajando para Aventuras AD en la producción del más completo Creador que se pueda soñar hasta el momento."

Efectivamente, al grito de "*vente pa' España*", Andrés ha reclutado a Gilberts para la creación de una herramienta tuneada para su recién creada empresa de producción de aventuras conversacionales. Sería una utilidad con las prestaciones de lo que había sido el SWAN, preparada para la gramática del español, y con cuantas nuevas características pudieran añadirsele según surgiera la necesidad. En el texto se cuela de rondón el nombre de la criatura: *DAAD*, siglas que a posteriori se revelarían como las iniciales de "*Diseñador de Aventuras de Aventuras AD*".

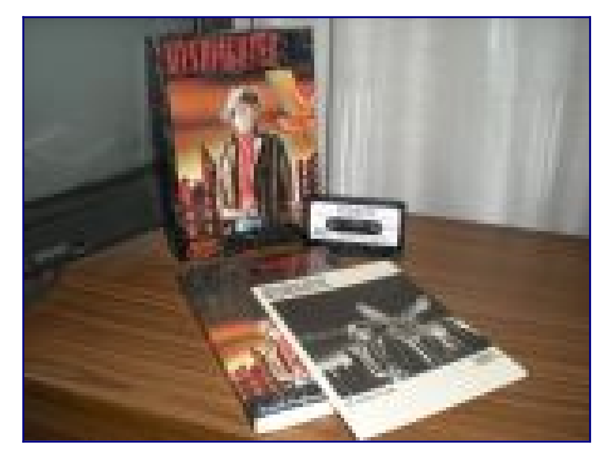
El resto es Historia… (Historia sobre la que, en estos mismos momentos, el señor Juanjo Muñoz está escribiendo un libro con todos los jugosos detalles que ninguno nos vamos a perder).



Con el DAAD se crearon las mejores obras de producción comercial de la aventura conversacional española en la era de los 8 bits. A su vez, la producción y comercialización de una versión española del PAWS causó un impacto, a nuestra escala, similar al que el Quill tuvo en su Inglaterra natal, demostrando que, si bien las conversacionales siempre fueron un género mayoritariamente denostado por el grueso de los aficionados a los videojuegos, sus entusiastas eran una tribu mucho más activa, con grandes dosis de creatividad, y, sobre todo, muchas historias que contar.









Ediciones de la primera y de la, hasta la fecha, última obra de Scott Adams, "abuelo" de las aventuras realizadas por sistemas de condactos. Herramientas de creación del entorno Gilsoft. MIndfighter, obra realizada con el SWAN. Las 6 obras clásicas realizadas en España con el DAAD .

El concuros de aventuras organizado por AD tuvo, mientras tanto, un final atípico e inesperado. Tras muchos traumas y requiebros (que fueron, con todo, el origen de una imparable escena homebrew aventurera hispana), la crisis de la industria del software de 8 bits, el tan fatídico momento en que la llamada "*Edad de oro del Soft Español*" dejó de serlo, obligó a finalizarlo con el reparto de copias del "creador" DAAD entre los finalistas…

… y pasó el tiempo. Aventuras AD cerró, pero el club creado a su sombra, el CAAD, sobrevivió durante una cantidad de tiempo bastante notable para tratarse del género "menor" de una industria "moribunda". Y pasó más tiempo. Internet llegó en masa a los hogares. El CAAD se transmutó de un club con cuotas, carnets y membresías a una página web donde la línea dura de los aficionados a la ficción interactiva se reunía con libertad para discutir sobre la evolución del medio. Hubo reemplazos generacionales, los fanzines impresos dieron paso al e-zine *SPAC*, que haciendo honor a su nombre, luchaba contra viento y marea por la "preservación" de la aventura conversacional. Y pasó más tiempo aún, y un buen día la retroinformática se puso de moda.

Los buenos y viejos programas de pronto andaban correteando por la red de redes en páginas empeñadas en que, por mucho que pasasen los años y cambiasen los ordenadores, las obras clásicas nunca se perdieran ni cayesen en el olvido. Esto incluía, por supuesto, las aventuras conversacionales hechas en España y las herramientas con que se crearon, particularmente el PAWS. Pero entonces todos nos dimos cuenta de que… nadie sabía qué había sido del "mítico" DAAD…

… o sí.

Entre los habituales del foro del CAAD se encontraban unos pocos de los ganadores del siempre recordado concurso (perdón si meto la pata con los nombres, el recuerdo de los detalles es, cuanto menos, borroso). Al menos uno de ellos, Johan Paz, conservaba los ficheros para MS-DOS del programa en un vetusto disquette de 5,25", que no tenía donde leer ni ejecutar. El disco se lo pasó, de nuevo si lo recuerdo bien, a Carlos Sánchez (Uto), que hizo lo imposible para rescatar su contenido, incluyendo "rebañarlo" sector por sector… pero no se pudo hacer nada debido al deterioro físico del soporte. En aquel momento no se sabía absolutamente de

nadie más que estuviese localizable y que pudiera tener una copia superviviente.

A efectos prácticos, el "Creador", el mítico "Diseñador", tenía el status de, como les gusta decir en los foros ingleses del Spectrum, "missing in action" ("desaparecido en combate"). El paso del tiempo, además de hacer crecer su "leyenda", no hizo sino acrecentar la sensación de que el DAAD se trataba de un sistema irremediablemente "perdido"…

… o no.

-VALENCIA, 2014:
En medio del barullo de la feria llega mi turno frente a Andrés, y como todos los ensayos mentales sobre cómo abordar el tema se borraron fulminantemente, improviso: "*Eer, yo no venía a pedirte un autógrafo, sino ¡a hacerte un regalo!*"



(en realidad, es el mismo regalo que le hacemos en todos los saraos: una copia impresa del ultimo SPAC, eso sí, edición lulú con portada a color, la reproducción faccsímil del nº 0 del fanzine del CAAD, que cumplía sus 25 añitos, y un CD con juegos) "*… y ya que estoy, de paso iba a pedirte un favor…*"

Y en ese momento todo el mundo se calla y se me queda mirando ^_^'

"*Estoo… tenía un tema de que hablarte, algo que te atañe directamente y que requiere la máxima discreción y confidencialidad…*"

Secuestrar a Andrés Samudio en plena sesión de firmas era, desde luego, una osadía, pero ¡hey! el encuentro con los aficionados se estaba realizando en el stand del CAAD ¡nuestro stand! Así que si alguien se podía permitir una pequeña tiranía, ¡ese era yo! XD

Ni que decir tiene que Andrés se prestó con toda naturalidad a tener una pequeña charla privada en el pasillo de al lado.

"*Eer, a ver por dónde empiezo a contarte ésto...*"

-MADRID, 2013:
Corre el mes de septiembre y en el espacio cultural *Matadero*

Madrid se celebra una conferencia-coloquio a cargo de Andrés Samudio de la que un servidor dio detallada cuenta en este post y en la que compartió con el público unas cuantas rarezas de su historia aventurera: sus manifiestos en pro de la creación de aventuras de texto en español y una copia "superviviente" de la primera versión de la _Diosa de Cozumel_ muy anterior a la que se comercializó en su día.

Pero si el acto en sí era de un incuestionable interés, no menos interés tenían las líneas de acontecimientos que se hilvanaban en su "trastienda". Líneas que, aparentemente inconexas en principio, no tardarían en converger en un mismo punto.

Por un lado, Samudio y el presentador del evento, Adonías, a la sazón presidente (1) de la _Asociación de Usuarios de Informática Clásica_ (_AUIC_), acordaban que el primero les prestaría un lote de material de exhibición para la "zona retro" de la edición del _Madrid Games Week_ de ese año, en el que la AUIC colaboraba con una zona de exposición.

Por otro, se estaba acordando la cesión del juego original de Cozumel para su venta en exclusiva, y en forma de copia física, a los sucriptores de la edición española de la revista _Retro-Gamer_. Para esto último, ciertamente, primero había que rescatar el juego de la vieja cinta de casette para Spectrum en que se encontraba. Como suele ocurrir, la cinta, con, literalmente, décadas de antiguedad, no se encontraba en su mejor estado de conservación, lo que impediría recuperar el juego. Afortunadamente, lo más granadito de los expertos en preservación de software clásico de la AUIC se encontraba a mano :-). Jaime (Deepfb, Alt) Soriano y Javi (Habi) Chocano se encargaron de filtrar la grabación, quitarle el ruido producido por el deterioro físico del soporte, y conseguir una imagen plenamente funcional de la cinta a partir de la cual se podrían fabricar las nuevas copias físicas. Sin su labor, no acreditada hasta la fecha, nunca habríamos tenido esa nueva/vieja versión de "La Diosa de Cozumel" para jugarla en nuestras máquinas en el siglo XXI. Otra cosa es que luego la editorial _Axel-Springer_ metiese la pata y encargase una cantidad de copias inferior a la demanda de los suscriptores de la revista. Si fue desidia o dejadez ya es, ciertamente, un misterio para otra

historia, pero queda la esperanza de que no hayamos oido aún lo último sobre ese juego.

Mientras todo eso pasaba, se celebró la Madrid Games Week, y en ella, como estaba previsto, se expuso el material cedido por Samudio. Ediciones de los buenos y viejos juegos de AD, la cinta con la versión primigenia de Cozumel y… unos curiosos disquettes de trabajo. Curiosamente, todo ello habría pasado casi desapercibido si no fuera por los visitantes que sacaban fotos de la feria y luego las colgaban en Internet. Casi por casualidad en algunas de ellas se podían distinguir las anotaciones hechas a mano en las etiquetas de esos discos: “*DAAD developer utilities*“, “*DAAD Amiga*“, “*DAAD CPC*“…

“¿Cómo?¿Qué?¿Cuálo?” 0_0! El mismo día que algunas de esas fotos empezaron a ser vistas, en los foros del CAAD se nos quedaron los ojos como platos “*¡Oiga usted! ¿eso es exactamente lo que parece que sugiere que dice que es?”* XD

La reacción inmediata de un servidor fue mandar un mail a mi contacto más cercano (por verle habitualmente en las quedadas madrileñas del *Grupo de Usuarios de Amstrad*) con la AUIC, de nuevo, Jaime Soriano. Al grito de *“A mí los preservacionistas”* le urgía a que me contase si se había mirado el contenido de esos discos. Su respuesta fue… ¡desconcertante! Casi parecía no saber a qué me refería “*Parece que no hay nada raro en esos discos, lo interesante es esa cinta de Cozume*l” (en aquel momento aún no se había hecho público que se había preservado con éxito y que iba a venderse con la revista Retro-Gamer) “*Por lo visto es una versión algo más picantona que la que se hizo después*“…

Tuve que responderle con inmediatez y algo (bastante XD) de vehemencia que no, que lo de Cozumel estaba muy bien (nota mental, jugar la versión vieja/nueva para comprobar cuanto más “picantona” quiere decir exactamente lo de “algo más picantona” XDD) pero lo que nos iba a quitar el sueño esa noche en el CAAD eran los discos, potencialmente poseedores de la herramienta de creación de aventuras conversaciones española más buscada de la Historia de la creación de aventuras conversacionales en España XD

Tras varios días en vilo recibí la noticia que esperaba. Todo el lote de disquettes que Samudio había aportado para la exposición había pasado, de nuevo, por las sabías manos de Jaime y Javi quienes, de nuevo, hicieron el milagro: la práctica totalidad del contenido había sido satisfactoriamente rescatado. En realidad, si entendí bien como me lo contaron, no tuvo mayor dificultad, ya que para ahorrar tiempo los pasaron por la herramienta *KryoFlux* sin que ofrecieran apenas resistencia. Digo "la práctica totalidad" porque, y ahora es cuando mi amigo Bieno Marti se va a llevar un señor disgusto, los discos con los ejecutables necesarios para crear aventuras en Commodore 64 estaban envolviendo al resto cogidos con una goma elástica, y la doblez producida los había estropeado más allá de toda posibilidad de rescate ^_^'

Pero en lo que respecta al resto… se podía afirmar con rotundidad que el mítico "Creador", el legendario "Diseñador de Aventuras de Aventuras AD", el tan desesperadamente buscado "DAAD" había sido recuperado con éxito tras haber estado durante años en el lugar en que, mirándolo ahora con lógica, tenía que estar ¡el trastero de Andrés Samudio!



El enlace temporal a las imágenes de los discos recuperados se nos facilitó a un reducido número de interesados, básicamente Jaime, Javi, Miguel Matias, autor de la reciente "*Aventura GAME*" para Spectrum, y un servidor. Junto al link venía una tajante instrucción: no revelar nada del asunto públicamente, vamos, no decir "ni mu", ni, menos aún, distribuir los ficheros de ningún modo hasta que, por elementales motivos de ética y respeto que todos compartíamos, se contase con una autorización expresa al respecto del propio Andrés, absoluto y legítimo propietario de todo ese material.

Así que durante un tiempo nos quedamos todos, literalmente, "callados como putas" Fue un momento en el que todos estábamos emocionalmente "dividos": por un lado, nos haría toda la ilusión del mundo que todo ese material pudiese salir a la luz, tanto por su interés histórico como por la posibilidad de que los aficionados pudiesen trastear con él… y por el otro, entenderíamos perfectamente que a Andrés Samudio no le pareciese bien, ya que

este fue un producto que en su día le costó simultaneamente un buen montón de disgustos y, además, un buen montón de dinero… para ser exactos, unos dos millones y medio de pesetas de la época. Si él no estuviese de acuerdo, mal que nos pesase, respetaríamos escrupulosamente su decisión.

La tarea de contactar con Andrés, exponerle la recuperación del contenido de los discos y pedirle autorización para ponerlos a disposición del público iba a caer en la persona más apropiada para ello, el propio Adonías, que fue a quien Andrés le cedió el material para exponer, pero entonces… sobrevino la debacle. A pocas semanas de la celebración de *RetroMadrid 2014*, un grave contratiempo de caracter personal obligó a Adonías a retirarse de la organización del evento, dejar su puesto al frente de la AUIC y sus colaboraciones en distintos medios y, en definitiva, a quedar a efectos prácticos "fuera de la circulación". El tema "DAAD" quedó, también a efectos prácticos, en el limbo, salvo por el hecho de que durante un tiempo no dejé de dar la brasa a Jaime con mails del tipo "¿se sabe algo ya?" e insistiendo hasta el colmo de la plastez con preguntas sobre si se había efectuado la delicada y diplomática tarea de obtener ese permiso.

Y mientras todo eso sucedía, no pudimos evitar sucumbir a la tentación de poner a prueba el "nuevo/viejo" invento. Tras examinar minuciosamente el contenido de los distintos discos y la documentación, que andaba dispersa en varios ficheros de formato exótico (una versión del *WordStar* del año catapún, pero catapún, catapún XD) pudimos comprobar que había suficiente material e información para tratar de poner el sistema en funcionamiento.

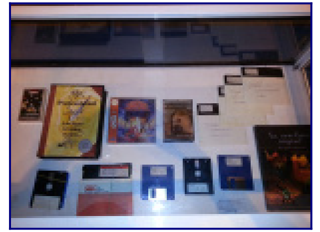
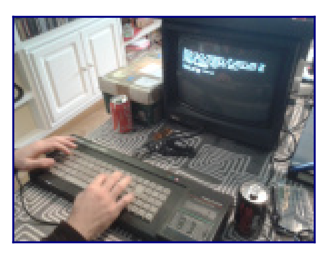
Básicamente el DAAD funcionaba escribiendo en un fichero de texto la aventura en un formato de condactos muy similar al PAWS, aunque sin algunos de sus mecanismos por defecto (dejando en manos del autor reproducirlos por su cuenta y añadiendo una dosis mayor de "libertad a costa de mayor esfuerzo"). Este fichero, mediante un compilador llamado desde la linea de comandos del MS-DOS, se transformaría en una base de datos que, dependiendo de los parámetros invocados al ejecutarlo, sería específica de cada una de las distintas plataformas de la época soportadas (Spectrum, CPC, Amiga, etc…). La base datos se traspasaría, con el hardware

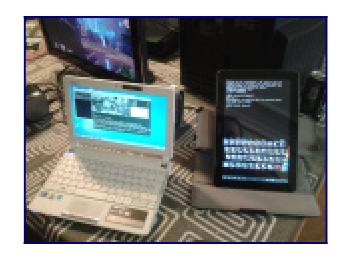
adecuado, a la plataforma destino, donde se fusionaría con un progama ejecutable también específico de cada sistema para producir el juego final.

La buena noticia es que el proceso era, en la mayoría de los casos, maravillosamente reproducible usando imágenes para emuladores de hoy en día, con lo que fue "relativamente" (siempre entre comillas) fácil crear una pequeña demo de ensayo. Durante un par de mañanas domingueras en las "CPCmaniacas" quedadas madrileñas del GUA pude, netbook en mano, crear una pequeña aventura: unas pocas localidades, un par de puzzles facilones, unos PSI bastante estáticos y muy poco habladores basados en chistes privados de los habituales a esas reuniones, y hasta un cameo del propio Samudio 🙂 Incluso fue posible añadir, a las versiones para máquinas de 16 bits, unos pequeños gráficos digitalizados con fotos de los asistentes (tras pelearse un buen rato con las paletas de 16 colores propias de la época y con los formatos de los ficheros de Atari ST, la máquina donde se manipulaban por defecto en AD en su momento).

Lo verdaderamente interesante era cómo, tras haber diseñado la aventura en si misma, era totalmente factible crear, con unos pocos cambios en los parámetros del compilador y algo de trasteo en las máquinas de destino, las distintas versiones totalmente funcionales para los distintos sistemas. En nuestro caso pude hacer versiones para Spectrum y CPC (sin gráficos, no porque no se pudiera sino por falta material de tiempo) y para MS-DOS, Atari ST y Amiga (éstas con gráficos de fotitos digitalizadas en b/n). Podrían haberse hecho también versiones para Amstrad PCW, MSX y C64. No hize para PCW por desconocimiento absoluto por mi parte de la máquina, pero seguro que es totalmente posible. Para MSX el tema era más peliagudo, ya que la documentación, en la parte que tendría que explicar como hacer el port, se limitaba a aseverar que el proceso en esta máquina era algo así como para "darle de comer aparte" y zanjar la cuestión diciendo que la explicación se salía de las posibilidades del manual (eer, sí, tal cual XD). Y para C64… como ya comenté, los ficheros se han perdido, pero… ¡hey! si hemos llegado hasta aquí, no hay que perder la esperanza 🙂

Si alguien tiene curiosidad por ver el resultado de la demo, muy convenientemente titulada "*En Busca del Paser Perdido*", puede echar un tejo por aquí.

Edición de RetroGamer de La Diosa de Cozumel, producida por Matra y con portada de Azpiri. Foto del material de Samudio expuesto en Madrid games Week 2013 sacada del blog de Vintagenarios en la que pueden verse los discos del DAAD. Pruebas realizadas durante una quedada del GUA, con la demo de En Busca del Parser Perdido ejecutandose en un Amstrad CPC real y las versiones MS-DOS y Spectrum emuladas en un netbook y una tablet respectivamente.

Pero aún con la demo acabada y el "parser perdido" aparente convertido en el "parser encontrado", al menos en un 90% de su totalidad, seguíamos teniendo la asignatura pendiente de, con Adonías fuera del mapa, encontrar quien le pusiera el cascabel al gato y obtuviese la deseada autorización de su autor para poder compartirlo. Pasaron, literalmente, meses con el tema en suspenso. No pasaba una sola quedad del GUA sin que persiguiese hasta la extenuación a Jaime preguntandole "*¿alguien ha hablado ya con Samudio?*", "*¿alguien ha hablado ya con Samudio?*", "*¿alguien ha hablado ya con Samudio?*"… y así ad nauseam XD … hasta que me dio la respuesta obvia: "*oye, y ¿por qué no lo intentas tú…?*"

-VALENCIA, 2014:
Y en un pasillo apartado de la feria Valencia Va De Retro, tras secuestrar a Andrés Samudio de su sesión de firmas, me dirijo a él diciendo: "*Eer, a ver por dónde empiezo a contarte ésto…*"

…

… ahora, por obra y gracia de la elipsis, puedo ahorraros la charla en la que que le cuento a Andrés todo el bloque de párrafos anterior y pasar directamente a su respuesta, que, tal y como le contaba en un mail a Jaime pocos días después, venía a ser…

… … que estará encantado de que se use el DAAD para hacer aventuras y de que lo pongamos a la libre disposición del público colgándolo donde y como nos parezca! Que si volvemos a necesitar los discos para lo que sea que se los pidamos con toda tranquilidad, y que, en sus (casi exactas) palabras "*os corresponde a vosotros ahora usarlo, ponerlo donde sea, y darle el uso que queráis*"

Eer ¿Había dicho antes que, además de ser una figura fundacional e inspiracional en el mundo de la aventura conversacional en español, Andrés Samudio es… un tío majo?



Poco después de que se publique este post, los ficheros se subirán a la zona de descargas de la web del CAAD, y no mucho después, con toda seguridad y Jaime mediante, al FTP habitual de los usarios de Amstrad, amén de otros posibles repositorios. Seguramente actualize el post con los enlaces concretos o los añada en la sección de comentarios. De momento también hay un enlace a un dropbox en la misma página que la demo, además de un enlace al pdf de la documentación básica para quienes quieran echar un vistazo por curiosidad sin bajarse los 40 MB del conjunto. La idea es que, para evitar el riesgo de que el DAAD vuelva a ser "el parser perdido" estén al menos en varios sitios.

Con la autorización verbal del Sr. Samudio podemos entender que los ficheros tienen lo que podríamos llamar una licencia "freeware". Sentíos libres de descargarlos, copiarlos, hacer

aventuras con ellos… pero si pensáis en algo más raro, como modificarlos o incluirlos en proyectos que tengan el menor ánimo de lucro, recordad que lo procedente, además de lo legal y elegante, es… hacer lo mismo que nosotros, o sea, aseguraos de consultar con el propietario y contar con su autorización.

Tal y como está en la actualidad, la descarga consiste en las imágenes de los discos tal y como se han encontrado. Para trabajar con ellas, el potencial autor de aventuras tendrá que examinarlas por su cuenta y localizar dónde está cada cosa. En la práctica, los únicos requisitos para sacarle partido son:

-un entorno de MS-DOS, real o emulado. Dosbox sirve a la perfección.
-familiaridad con la programación en PAWS (y estar dispuesto a aprender las diferencias)
-no tener miedo a los "entornos de programación sin entorno de programación" o sea, a trabajar con ficheros de texto compilados desde la línea de comandos.
-controlar algo de inglés, ya que parte del manual está en ese idioma.

Como mínima ayuda, al menos en la versión que subiremos en el CAAD, se incluirá la documentación recopilada en un fichero pdf fácilmente legible en un ordenador moderno. Originalmente eran varios ficheros dispersos de WordStar… ¿os acordáis cuando el procesador de textos WordStar era lo más de lo más? XD

Trabajar con el DAAD no es difícil, pero tampoco es un proceso que pudieramos llamar "intuitivo". Acostumbrados a las facilidades de los sistemas de creación de software actuales, la aridez de las ventanas negras del MS-DOS puede intimidar a más de uno. Pero si un servidor, que es cualquier cosa menos un ingeniero informático, ha podido hacer una aventura pequeñita de prueba, seguro que muchos de vosotros, y no digo ya los expertos en programación "retroinformática", puede, con el tiempo y la calma debidos, embarcarse en proyectos más ambiciosos de aventuras largas para varios sistemas. Cabe la posibilidad de que en un futuro se prepare una descarga con el material más organizado, o puesto de

un modo más "user-friendly" que dirían los guiris. Hasta podría pensarse en un tutorial. Pero todo eso son planes hipotéticos y a largo plazo.

Lo bueno es que ahora tenemos la oportunidad al alcance de la mano de asomarnos a la ventana de la Historia aventurera española y, si nos atrevemos, de tocarla con nuestras manos y hasta de experimentar con ella. Me gustaría, a riesgo de pasarme tres pueblos de cursi, invitaros a todos los entusiastas de la aventura a uniros a mí en un agradecimiento colectivo a Andrés Samudio…

… por haber guardado esos discos durante todos estos años (¡eh! imaginate que le hubiese dado por tirarlos pensando que ya no servían para nada XD)
… y por no tener inconveniente en que se pongan al alcance de quienes estén interesados en su uso o estudio.

Un trozo más de la Historia del soft clásico español ha sido recuperado. Así que ya sabéis: ¡corred la voz! y, por supuesto, nunca dejéis de jugar aventuras, y si, además, os apetece hacerlas para sistemas "retro", ya tenéis una opción más… ¡y ésta de las profesionales!



—

(1) Actualización 5/2/19. En realidad el dato es del todo falso: Adonías en aquel momento estaba al cargo del evento RetroMadrid, pero no era presidente ni ejercía cargo alguno en la dirección de la AUIC. El error está anotado en los comentarios de este post desde hace años, pero por ir "dejándolo…" nunca lo corregí en el texto principal ^_^'

Del rediezcubrimiento del DAAD

Visto lo anterior que Pedro nos ha contado, hete aquí que allá por 2018 un señor alemán llamado Stefan Vogt habló con Tim Gilberts, que había encontrado de nuevo su afición por los 8 bits tras ser contactado por los responsables del proyecto ZX Spectrum Next. La idea de Stefan era liberar el DAAD, aunque ya lo estaba. Quizá su idea era era liberarlo en inglés, aunque casi lo estaba también, pues solo faltaban un par de intérpretes en inglés, los de Spectrum y Commodore. En fin, el señor Vogt tiene capacidad de creación, pues ha realizado una herramienta, ANTUR, que transfiere el código de un juego en PAW a código DAAD, aunque con ciertas limitaciones, como requerir un fichero de entrada .SCE en formato de PAW para CP/M. En el caso de tratar de convertir una aventura realizada en Spectrum habría que emplear una herramienta de otro autor, inPAWS, para obtener el .SCE necesario.

Independientemente de sus logros, uno no se puede confundir cuando sus palabras literales fueron como sigue:

We just released DAAD Adventure Writer (1988-1991, 2018), fully recovered and extended, lost for 30 years! Believe me when I say: this changes everything. Imagine worlds!

A mí eso me suena a tratar de arrogarse todo el mérito. De hecho, uno de los más recientes movimientos –por no decir movidas– de Stefan, justo antes de publicarse este fanzine, era crear una página "oficial" del DAAD, por supuesto, bajo su control. Aparentemente fue convencido de lo contrario, pese a asegurar que el DAAD era de Tim porque él tiene los fuentes y el sistema tiene (c) de Infinite Imaginations. Que fuese encargado y comprado por Aventuras AD parece pasarlo por alto...

En fin, Pedro ha hecho notar en todo momento que las diferencias son pocas y no merecen tanto bombo. Vamos a escarbar un poco en el grupo de RetroAventuras a ver qué nos contaba al respecto, antes de que sus palabras desaparezcan como lágrimas en la lluvia, como decían en Blade Runner, ya que la similar cita de Cadena perpetua suena peor, nunca mejor dicho.

DIFERENCIAS ENTRE EL DAAD RECUPERADO EN 2014 Y EL DE VOGT

Aaaa veeer, qué tenía pendiente de esta tarde... sí, las diferencias entre el DAAD de Stefan y el que teníamos aquí de siempre: Que dice que han "debugged" los intérpretes... pues qué os voy a decir, los intérpretes están igual que estaban, en fin. De nuevo, la parte buena y relevante es que Tim ha recompilado los intérpretes ingleses de ZX y C64, que era algo que yo mismo esperaba como agua de mayo ya que ahí sí que no teníamos modo de avanzar más en su recuperación. También recompiló el intérprete español de C64, aunque ésto ya no era estrictamente necesario. El intérprete español de C64 "nuevo" difiere en unos pocos bytes de tamaño del que ripeamos de *Chichén*, sabe Dios por qué exactamente, aunque un exhaustivo testeo con *El Cetro del Sol* que me encargué personalmente de hacer a petición del propio Stephan sugería que no había diferencias de comportamiento apreciables a simple vista. Como dije antes, los pocos bugs de los que somos conscientes siguen ahí.

Que dice que han hecho nueva documentación. Hombre, pues sí. Han añadido un PDF de... a ver... 13 páginas dedicadas a las instrucciones de los programas modernos para transferir ficheros para emuladores... y bueno, eso. Lo que es el manual del DAAD en sí mismo es exactamente el mismo que teníamos, que es el que elaboré yo juntando los ficheros dispersos en formato de Wordstar

que había en los discos de PC en un PDF un poquito manejable hoy día.

Que dice que han "extended" la funcionalidad con nuevas herramientas. Vale, sí. La única herramienta nueva aportada, de nuevo por Tim, es el Achtung, que añade una cabecera de C64 a un fichero DDB antes de que lo metas en un disco de C64. En realidad son 2 tristes bytes que indican una dirección constante de memoria, y lo hicieron después de que yo, que era el que poco antes de todo ésto no sabía ni cómo se encendía un Commodore, les explicase el formato y la dirección en sí XDDD. Era tan trivial que yo lo suelo hacer en segundos con un simple editor hexadecimal. En cualquier caso, si le va a hacer la vida más fácil a alguien, ¡pues bienvenida sea!

Que dice que han "restored" el soporte para inglés que estaba totalmente "missing". Bueno, de nuevo digo que efectivamente, Tim ha hecho algo remarcable al recuperar los intérpretes ingleses de ZX y C64 (el resto nunca se perdieron). Por lo demás el tan "missing" soporte para inglés consiste en que Stefan, a sugerencia mía porque yo lo había probado ya antes, hizo una plantilla "BLANK.SCE" con los verbos y los mensajes de sistema en inglés por el procedimiento de hacer las leves modificaciones precisas a una plantilla inglesa del PAWS para CPM. Y eso. ^_^'

Y creo que no me olvido de nada. Así que sí, algo han hecho, desde luego. Pero cómo os dije hace tiempo, el 95% de "su" DAAD "completely restored" es el mismo que ya teníamos.

De cómo evitar errores comunes a cualquiera que se enfrente a crear su primera aventura conversacional

Este artículo ha sido realizado por Carlos Sánchez, o Uto, como es más conocido. Él mismo muestra sus poderes en su propia introducción, pero adelantemos que su mayor afición no es programar aventuras, sino sistemas de creación de aventuras. Su penúltima afición ha sido la creación de Maluva, una extensión para DAAD que permite la carga de gráficos bitmap para las versiones de 8 bits, y lo ha hecho para nada menos que los cuatro modelos que usaban gráficos vectoriales, a saber, Spectrum, Amstrad CPC, MSX y Commodore 64.

Aparte de saber crear sistemas, también sabe usarlos para crear aventuras -de hecho ahora mismo está ligeramente enfrascado conmigo en un proyecto- y a continuación nos expone una serie de recomendaciones que debería seguir cualquier autor. Leámoslo con un marcador fosfi en la mano, porque seguro que estas páginas serán usadas como manual de referencia.

Programando tu primera Aventura Conversacional

Llevo muchos años viendo aventuras conversacionales, he creado o participado en cinco sistemas de creación de aventuras: NMP, Visual Sintac, Paguaglús, Superglús y ngPAWS, y en este tiempo han llegado a mis manos aventuras hechas con estos sistemas (y con otros) que son verdaderas joyas, pero también alguna otra que adolecía de errores básicos de principiante.

Cada una de esas aventuras eran desde luego hijas de su tiempo, algunas de ellas con autores de edades muy tempranas, y otras de

autores que no tuvieron guía alguna hasta que sus aventuras estaban terminadas y presentadas. Si en el texto que sigue reconoces alguno de los errores en tus aventuras no te lo tomes a mal, el que estas lineas escribe se ha equivocado también muchas veces, y lo volverá hacer en el futuro, o incluso quizá en este mismo artículo :-)

Bueno, como ya adivináis, voy a dar unas pautas que pueden ayudar a evitar errores comunes a cualquiera que se enfrente a crear su primera aventura conversacional.

¡Ah! Estas lineas están pensadas para aventuras conversacionales clásicas, y en concreto para sistemas retro, aunque mucho puede ser aplicable a otros sistemas más modernos como las que se crean usando ngPAWS, Inform, Squiffy, Twine o Superglús.

Los tiempos

Es muy habitual crear nuestra primera obra y tratar de hacer algo deslumbrante, una obra faraónica de gran extensión y contenido. Además, esto se hace muchas veces a la vez que se aprende a usar la herramienta con la que creamos la aventura, y eso es un error.

Lo ideal es buscar para nuestra primera obra -que será más bien un ensayo de como usar la herramienta de creación que hayamos elegido- una obra corta, que tardemos relativamente poco en hacer. Muchos autores dedicaron meses a hacer una obra que luego recibió malas críticas por descuidos que un autor primerizo casi siempre tiene. Recibir esas malas críticas por algo que tardaste meses en hacer desmoraliza, y lleva a no hacer una segunda aventura, que es justo la que suele salir bastante bien porque ya conoces decentemente la herramienta y ya te han dicho lo que estaba mal en la primera.

Haz una aventura corta, enséñala, recibe feedback, y haz otra. Otra opción es hacer solo el primer capítulo o zona de la aventura a modo de demo, publicarlo , y esperar el feedback para arreglar lo que está mal, y completarla en toda su extensión.

Por otro lado, ponte objetivos alcanzables: algo que puedas abarcar en un tiempo aceptable incluso si de repente tu tiempo libre se reduce a la mitad. Mas vale una historia corta publicada, que una larguísima y fantástica sin publicar.

Es seguro que hay miles de aventuras sin terminar en los discos, disquetes e incluso cintas de muchos posible autores. No las terminaron porque se pusieron un reto muy alto, que requería mucho tiempo.

La importancia del guion, y del primer contacto

Piensa en la historia lo primero, y sobre todo en la primera parte de la historia.

Tu aventura puede tener gancho por la temática, o por la música o los gráficos, y tener unos puzzles increíbles en la segunda fase, o un final apoteósico, pero si la aventura no engancha al principio, nadie va a saber qué hay más allá de las primeras localidades.

Por eso es importante darle una razón al jugador para seguir leyendo y jugando a tu juego en lugar de irse a otro juego, a leer cosas en redes sociales, o a ver el último capítulo de una serie. En eso la historia que cuentes es fundamental, y el primer capítulo es clave. Hasta que no tengas hecho ese capítulo no

pienses en otros capítulos, en gráficos, efectos de sonido, o en como será la carátula de la cinta o disco.

Probarla, probarla… y que la prueben

Si es tu primera aventura, no la publiques sin que alguien más la haya visto antes, alguien experto en aventuras si puede ser, y prepárate a recibir un feedback negativo de los betatesters.

Negativo porque seguramente se te habrán pasado cosas por alto, quizá muchas cosas, así que estate preparado para lo peor. Si luego resulta que lo has hecho muy bien y apenas te dicen nada, será una alegría, y si realmente tu aventura tiene mucho que mejorar, no te llevarás una desilusión.

Dicho de otro modo, hazte a la idea de que cuando termines tu aventura y esté lista para los betatesters, en realidad vas por el 70% y te queda otro 30% por hacer. Cuenta con eso también para los objetivos razonables.

Espacio y retos

Dale al jugador aire que respirar, es decir, salvo que sea realmente clave en tu historia, no comiences una aventura con el jugador encerrado en un sitio del que no puede salir, con un puzzle complicado para salir de allí. Un jugador que puede moverse libremente por espacios abiertos es un jugador que explora y se divierte. Un jugador encerrado que no consigue salir de allí, en 5 minutos es un jugador frustrado que abandonará. Si de verdad tienes que encerrarlo, haz que escapar sea muy fácil.

Además, dale al jugador una dificultad creciente. Está bien tener puzzles al principio, pero que no sean bloqueantes (en el sentido de mantener encerrado al jugador) y que no sean muy difíciles, para darle ese estímulo para seguir jugando que necesita (superar un puzzle siempre mejora la autoestima). Poner un espacio abierto no está reñido con unos cuantos puzzles sencillos que no impidan moverse. En ese sentido una aventura que empieza con el jugador atrapado, pero que sea realmente fácil escapar (si hace falta ponerle las pistas enfrente de las narices al jugador, se hace), es perfectamente válida (siempre que después de esa escapada le des aire).

Otros personajes

Los NPCs (también llamados PSI), es decir, otros personajes en el juego, son difíciles de definir bien para los más expertos escritores de aventuras, así que si puedes, no te compliques.

En tu primer juego trata de evitarlos si puedes, es decir, que no haya. Si los hay no pretendas que sean muy complicados y asume que tu juego tenga personajes tipo maquina de refrescos: tú le das algo y ellos te dan algo, y hablar hablan poco. En sistemas retro todo el mundo entenderá la simpleza, no te preocupes.

Guion y coherencia

No pongas puzzles que te saquen del guion. No hagas al jugador hacer cosas absurdas que nadie en su sano juicio haría. No hagas que nadie que esté jugando piense en el guion mientras juega, si eso ocurre es que algo falla en ese guion. Haz que las cosas sean creíbles.

En eso entran también los laberintos: en las aventuras clásicas era común crear sitios donde al ir al norte y luego al sur no has vuelto al mismo sitio. Esas zonas con conexiones liadas intencionadamente y localidades con la misma descripción para fastidiar al jugador. No los uses si no está plenamente justificado, es decir, si lo normal sería perderse en un sitio así hazlo, pero no siempre por ser un bosque uno debe perderse, y ni siquiera en unas grutas eso está justificado. La gente normal sabe recordar por donde ha venido, no se pierde tan fácilmente.

Por ejemplo en mi aventura *Colditz* puse un laberinto en (atención, va spoiler) un bosque que el prisionero fugado no conoce, por el que debe huir de noche, con tormenta, y con ladridos de los perros de los guardias que lo persiguen. Creo que en esas condiciones de casi nula visibilidad, desconocimiento del terreno y presión por los perros, es mucho más fácil perderse,y aun así puse gráficos y descripciones diferentes en cada localidad, para dar esa sensación de "me he perdido porque estoy andando en círculos".

Sin embargo, hay aventuras en las que puedes perderte en el bosque de al lado de tu casa, cosa que no es creíble si el personaje tiene más de 5 años. cosas así te sacan rápidamente del ambiente para ponerte a pensar en el guion.

Hacer reír no es fácil

Desde luego hay aventuras con humor, o parodias de otras aventuras. El humor es algo muy difícil, no a todo el mundo le hacen gracia las mismas cosas, y quizá como primera aventura no sea la mejor idea, hasta que no conozcas mejor a los jugadores.

Si aún así vas a por una aventura con humor, recuerda que si vas a parodiar otra aventura debes hacerlo con una muy conocida, porque

las bromas sobre personajes desconocidos no le hacen gracia a nadie.

Finalmente, y sobre todo, no uses humor privado, ese que le hace gracia a la gente que conoces, que se basa en vivencias particulares, recuerdos o costumbres. A los demás no les hará gracia alguna.

Los gráficos, sonidos y música

¿Gráficos sí o gráficos no? Pues lo primero es decir: hasta que no esté la aventura completa al 100% y la hayan visto los betatesters, gráficos no.

De verdad, liarse con los gráficos lleva mucho tiempo, y es algo que se añade, si se quiere, con más ilusión al final, cuando ya tienes algo bueno entre manos. Si dedicas mucho tiempo a los gráficos mientras haces la historia quizá desistas de ambas cosas a medio camino.

Vale, ¿pero una vez terminada, gráficos sí o no?

Pues depende: para empezar hay que hacerse la pregunta de si de verdad puedes hacer (o te pueden hacer) buenos gráficos, de si estos estarían a la altura de la historia. Si es así adelante, pero no estropees una buena historia con unos gráficos cutres, o con unos buenos pero que has pillado de aquí y de allá, son cada uno de su padre y de su madre, y no encajan con la aventura.

Finalmente, si decides ponérselos, y la memoria disponible en sistemas retro te obliga a quitar parte del código o a recortar mensajes, para poder meter gráficos, piensa en cada recorte si ese

gráfico que va a entrar merece la pena respecto a le pérdida que supone. Recuerda que NO es obligatorio poner un gráfico en cada localidad, y que puedes poner gráficos solo en localidades señaladas, e incluso hacer trampas y ponerlos solo al principio, si tienes unos gráficos fantásticos, porque ayudan a enganchar al jugador, y conforme avance más, tener menos gráficos.

¿Y efectos de sonido y música?

Pues de los efectos de sonido diría lo mismo que de los gráficos: olvídate hasta tener el juego terminado y luego ya lo piensas. Desde luego hay efectos de sonido que pueden ayudar a la inmersión de jugador más que un gráfico, pero en sistemas antiguos no siempre es posible hacer un efecto de sonido creíble. Si va a quedar cutre, no lo pongas.

Respecto a la música, si la pones, por favor que sea circunstancial, o si es banda sonora todo el rato, que se pueda quitar o que varíe mucho. No hay nada peor que tener que andar quitando el volumen a un juego para poder concentrarte.

Bueno, pues hasta aquí este artículo, que espero que te sirva de ayuda si vas a hacer tu propia aventura.

Si por el contrario eres un autor con experiencia, y estás de acuerdo con lo que digo, me encantará escuchar lo que tienes que decir en los comentarios del artículo, y si no estás de acuerdo con algo también. Si no estás de acuerdo con nada, te animo a crearte una cuenta en Medium si no la tienes ya, y escribir tus recomendaciones. Si así lo haces, podemos enlazar los artículos mutuamente para que un nuevo autor se vea doblemente aconsejado :-)

De mi opinión y noticias variadas junto a reflexiones de un cincuentañero, que no quincuagenario, ni menos aún cincuentón

En esta miscelánea sección voy a reunir varias de las que aparecían en el CAAD, como Noticias, Opinión y Mi opinión. No es muy extensa, pero va a quedar desfasada apenas escribirla, así que mejor dar pocas noticias. Mucho de lo que se cuece ahora se puede consultar directamente de la fuente más abundante de las mismas, que el grupo de Telegram con el original nombre de RetroAventuras, sobre todo respecto a las mejoras y complementos que se están realizando alrededor del DAAD.

Aprovecho para indicar mi preferencia por los foros, por una única razón: la facilidad para conservar y buscar contenidos. Telegram y herramientas similares –que parecen nuevas pero que con ligeros cambios llevan tieeeeempo años dando vueltas por Internet– tienen una muy importante ventaja, que es la inmediatez. Cualquier duda, pregunta, cuestión o noticia reciben rápidamente respuesta, lo cual es una ventaja, pero al mismo tiempo un inconveniente, al sepultar el contenido entre la, en ocasiones, avalancha de respuestas o nuevas cuestiones o comentarios.

- Pero en fin, vamos a empezar con algo breve y conciso, ya que Scott Adams (no, el dibujante de Dilbert no) ha registrado una marca cuanto menos curiosa: Conversational Adventures.

- ¿Porqué se murió el foro del CAAD? ¿Porqué pasó de ser un reservorio de información y una fábrica de ideas a poco más que un páramo abandonado? ¿Lo mataron entre todos y él solo se murió? Parece ser que no, ya que algunas opiniones recabadas por un

servidor parecen bastante cáusticas. No es tan solo la migración a redes sociales, sino una serie de puntos, como la aparente existencia de grupos con un cierto amiguismo, favoritismo o compadreo que renegaban de lo que no entraba en comunión con sus ideas. Ello incluyó un traslado excesivo de contenidos a la sección off-topic, opiniones muy marcadas acerca de las preferencias, y como guinda, un rediseño que rompió los enlaces.

¿Tiene solución todo esto? Creo que sí, pero la verdad es que ya da igual. Del mismo modo que el fanzine estuvo ahí en su momento, y se puede consultar para lo que haga falta, el foro también ha tenido su momento, y queda ahí su contenido, para lo bueno y para lo no tan bueno, que como decían antes, *verba volant, scripta manent*.

- Veamos algo más agradable: ¿Quien no recuerda las andanzas de Larry Laffer en pos de su desvirgue, iniciadas en 1987 con la aventura gráfica de Sierra *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*? La saga iniciada por Al Lowe y Mark Crowe incluía humor grueso, incorrección política y chistes malos, una combinación insuperable.

Pues bien, parece que *Larry* inspiró en su momento a Rafal Miazga, un programador polaco para Spectrum, que inició hace unos años una aventura basada en el primer título de la saga. No lo concluyó en su momento, pero aprovechó la última convocatoria de la ZX-DEV para acabarlo y presentarlo. Su título: *ZX Larry*.

Se trata de una aventura por opciones, sin personaje que controlar, al estilo de la *Espacial* y las aventuras por iconos. Los gráficos son bastantes angulares para evitar en lo posible el choque de atributos del Spectrum, y están muy bien resueltos. Se puede usar el teclado para controlar el puntero con el que

seleccionar las opciones, aunque el manejo resulta algo complicado y seleccionar el control mediante joystick (Sinclair o Kempston) es recomendable. Incluso hay sonido, basado en una canción rusa de los años 90, aunque Rafal admite que se limitó a copiarla tras bucear durante horas en tonadillas genéricas.

Rafal ya había realizado una videoaventura hace diez años, *Skyscraper of Doom*, que tuvo su continuación dos años después con *Streets of Doom*.



Pero no se trata de la única recreación de las aventuras de Larry. Si nos remontamos nada menos que a 1989 nos encontramos con una conversacional en portugués realizada con el GAC y llamada simplemente *Larry*, realizada por los brasileños Luiz Cressoni Filho y Jairo de Benedicto Filho.

Retazos de la Aventura



Dibujado originalmente por Kiersten Essenpreis,

traducido por vaya usted a saber quien…

Página en blanco, como en los viejos tiempos,
aunque técnicamente esto sea la contraportada.